G/SNSP-ADND-NOE

Nintendo®

DONKEY KONG COUNTRY 2™
DIDDY'S KONG QUEST™



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die DONKEY KONG COUNTRY 2™ DIDDY'S KONG QUEST™ Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

ACHTUNG: Wird das Gerät in schneller Folge ein- und ausgeschaltet, kann es passieren, daß der Batteriespeicher des Spiels gelöscht wird. Vermeide daher bitte ein unnötiges Ausschalten des Spiels, ohne vorheriges Speichern des Spielstandes.

INHALT

Ärger im Paradies

Donkey Kong saß am Strand, schlürfte genüßlich an seinem Bananen-Shake und seufzte zufrieden, während sein alter Liegestuhl unter der Last ächzte und fast im Sand versank. „So läßt es sich aushalten", dachte er. „Die Sonne lacht über dem kristallklaren Meer und nicht ein bananenklauender Kremling weit und breit." Er winkte zu Funky herüber, der in der Brandung seine neuesten Surf-Kunststücke präsentierte.

Donkey Kong lehnte sich zurück und schloß langsam die Augen, um ein kleines Nickerchen einzulegen, als er schlurfende Schritte hörte. Ehe er sich versah, klopfte ihm Cranky Kong mit seinem Zuckerrohr-Stock auf dem Kopf herum. „Kaum zu glauben", sagte Cranky, „Du sitzt hier gemütlich in der Sonne und faulenzt den ganzen Tag vor Dich hin. Das wird wohl nicht ganz reichen, um daraus ein Spiel zu machen. Ich dachte, Du bist ein Superstar!"

„Tja, auch Stars haben mal Feierabend", murmelte Donkey Kong und rieb sich seinen mächtigen Affenschädel.

„In Deinem Alter war ich immer auf Achse", entgegnete Cranky stolz, „Mädels retten und Fässer durch die Gegend schmeißen an sieben Tagen in der Woche. So bin ich zu dem geworden, was ich heute bin. Harte Arbeit, mein Freund. Da war nichts mit in der Sonne herumliegen."

Die Story ist ja noch abgedrehter als DKC! Das schlägt dem Faß den Boden aus.

„Warum läßt Du mich nicht einfach zufrieden und nervst Diddy oder irgend jemand anderen?" sagte Donkey Kong. „Laß' mir doch einmal meine Ruhe."

Cranky schnaufte wütend. „Ach, Diddy ist mit seiner Freundin abgehauen. Aber bitte, ich merke schon, wenn ich unerwünscht bin..."

Leise in seinen langen Bart schimpfend zog Cranky davon, während Donkey Kong seinen Strohhut ins Gesicht zog und sanft entschlummerte.

Die Nacht brach langsam über die Insel herein, aber ihr großer Kumpel war immer noch nicht aufgetaucht. Diddy und Dixie Kong machten sich voller Sorge auf den Weg, um nach ihm zu suchen. Am Strand angekommen, sahen sie hunderte merkwürdiger Fußabdrücke im feinen Sand. Die Spuren kamen vom Meer und bildeten einen großen Kreis um den Punkt, an dem Donkey Kongs Liegestuhl lag, nunmehr in seine Einzelteile zerlegt.

„Kremlings" stammelte Diddy voller Angst.

Auf den Überresten von Donkey Kongs Liegestuhl fanden sie eine Nachricht:

> **An die zottelige Familie Kong:**
>
> **Hah-arrrrh! Wir haben den großen Affen!**
>
> **Wenn Ihr ihn zurückhaben wollt, müßt Ihr uns Euren gesamten Bananen-Vorrat aushändigen!!!**
>
> *King K. Rool*

„Ich hatte gehofft, King K. Rool würde uns für eine Weile in Ruhe lassen", seufzte Wrinkly Kong, Crankys liebenswerte Frau, nachdem der Rest der Familie die Erpresser-Nachricht gelesen hatte.

„Nun denn", sagte Cranky zähneknirschend, „es wird wohl das Beste sein, wenn wir ihnen unsere Bananen geben."

Diddy war sichtlich schockiert. „Nach all' dem, was wir das letzte Mal getan haben, um sie zurückzuholen? Donkey Kong dreht durch, wenn wir die Bananen rausrücken!"

„Hast Du vielleicht eine bessere Idee, Du junger Hüpfer?" fragte der alte Affe.

„Na klar, wir holen ihn da raus!" sagten Diddy und Dixie wie auf ein Kommando.

Cranky lachte nur: „Ach ja, und wer genau ist 'wir', wenn ich bitten darf?"

„Auf mich müßt ihr verzichten", sagte Funky schnell und trat einen Schritt zurück, „ich hasse Abenteuer."

„Ich glaube, ich bin wohl ein bißchen zu alt für solche Dinge" meinte Wrinkly entschuldigend.

„Ohne mich!" wetterte Cranky. „Nicht, daß ich außer Form wäre – der alte Cranky hat immer noch mehr Mumm in den Knochen als ihr alle zusammen – aber ich habe überhaupt keine Lust, in einem Spiel mit scrollenden Grafiken und überflüssigen Bonusleveln herumzuhampeln."

„Und was ist mit mir?!" fragte Diddy und stampfte auf den Boden. „Ich bin mit Donkey doch schon im letzten Abenteuer unterwegs gewesen. Warum kann ich den Job nicht machen?"

„Du???" lachte Cranky. „Du warst gerade mal bei einem müden Spiel dabei und Dein Name ist noch nicht einmal im Titel aufgetaucht. So schnell wird man nicht zum Helden!"

Diddy wirkte niedergeschlagen, aber Dixie kam ihm zur Hilfe. „Gebt ihm eine Chance – er könnte ein größerer Held werden, als Du es jemals warst", meinte sie herausfordernd.

Cranky schäumte vor Wut. „Aha, so sieht das also aus. Du meinst, er kommt da ganz alleine an den Horden von Kremlings und den unzähligen Fallen vorbei."

„Er wird nicht alleine sein", hauchte Dixie. „Ich werde mit ihm gehen!"

Wie vom Blitz getroffen starrte Diddy sie an, sie erwiderte seinen Blick beinahe trotzig.

„Aber das ist viel zu gefährlich", protestierte er.

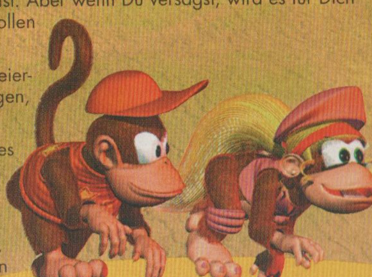
„Hast Du etwa Angst?"

„Natürlich nicht!"

„Dann laß' uns keine Zeit mit Gequatsche verlieren – wenn Du gehst, bin ich an Deiner Seite."

Diddy seufzte. Ihm war klar, daß er ihrem weiblichen Durchsetzungsvermögen nichts entgegenzusetzen hatte. Aber er war doch Donkeys einzige Hoffnung! Soviel war klar, wenn er es schaffen würde, seinen großen Kumpel zu retten, wäre er auch ein echter Videospielheld! Gab es eine bessere Chance, es allen zu zeigen?

Cranky schaute die Beiden verschmitzt an. „O.K.", sagte er, „wenn Du es irgendwie schaffst, alles heil' zu überstehen und den nichtsnutzigen Affen mitbringst, dann bin auch ich davon überzeugt, daß Du das Zeug zu einem echten Helden hast. Aber wenn Du versagst, wird es für Dich in Zukunft nur noch billige Nebenrollen geben, mein Freund!"



Mit vor Stolz geschwellter Brust verkündete Diddy feierlich: „Ich werde unseren Freund Donkey zurückbringen, darauf könnt Ihr Euch verlassen!"

Wrinkly schenkte ihm ein warmes, aufmunterndes Lächeln und Funky bot ihm die Hand zum „High-five"-Gruß an: „Du schaffst das schon Diddy, hau' rein!"

Und als die Sonne am nächsten Morgen aufging, machte sich das tapfere Paar auf den Weg, sein größtes Abenteuer zu bestehen...

Setz' die Segel

Ahoi, alter Seebär! Du willst die Segel in Richtung Krokodilinsel setzen? Gute Idee, aber zuerst einmal mußt Du das Spielmodul in die Konsole stecken und das Super Nintendo einschalten. Du kannst Dir die Demo anschauen und wenn Du für das große Abenteuer bereit bist, drücke START. Leinen los!

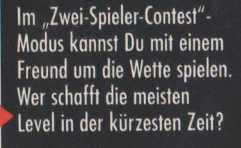
SPEICHERN

Wenn Du das Spiel beginnst, kannst Du auswählen, in welchem Speicher Du Deinen Spielfortschritt sichern willst. Während des Spiels mußt Du Dich bis zur Kong Schule durchschlagen, damit Wrinkly Kong abspeichern kann, aber dazu später mehr. Außerdem kannst Du auch einen abgespeicherten Spielstand in einen anderen Speicher kopieren.

SPIEL-MODUS

Du kannst „Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest" alleine oder mit einem Freund spielen.





Im „Zwei-Spieler-Contest"-Modus kannst Du mit einem Freund um die Wette spielen. Wer schafft die meisten Level in der kürzesten Zeit?



Im „Zwei-Spieler-Team"-Modus spielt Ihr zusammen und bildet ein unschlagbares Team. Einer kontrolliert Diddy, während der andere Dixies Geschicke lenkt.

Der Spiel-Bildschirm

Während des Spiels kannst Du auf den verschiedenen Anzeigen ablesen, wieviele Dinge Du bereits gesammelt hast. Wenn Du etwas einsammelst, erscheint die Anzeige für kurze Zeit und verschwindet dann wieder. Diese Anzeigen werden auf dem Bildschirm auftauchen:



BANANEN-ZÄHLER

Zeigt an, wieviele Bananen Du schon gesammelt hast. Für 100 Bananen gibt's ein Extraleben!

K-O-N-G BUCHSTABEN

Sammle diese vier Buchstaben innerhalb eines Levels und Du bekommst ein Extraleben.

KONG-BALLONS

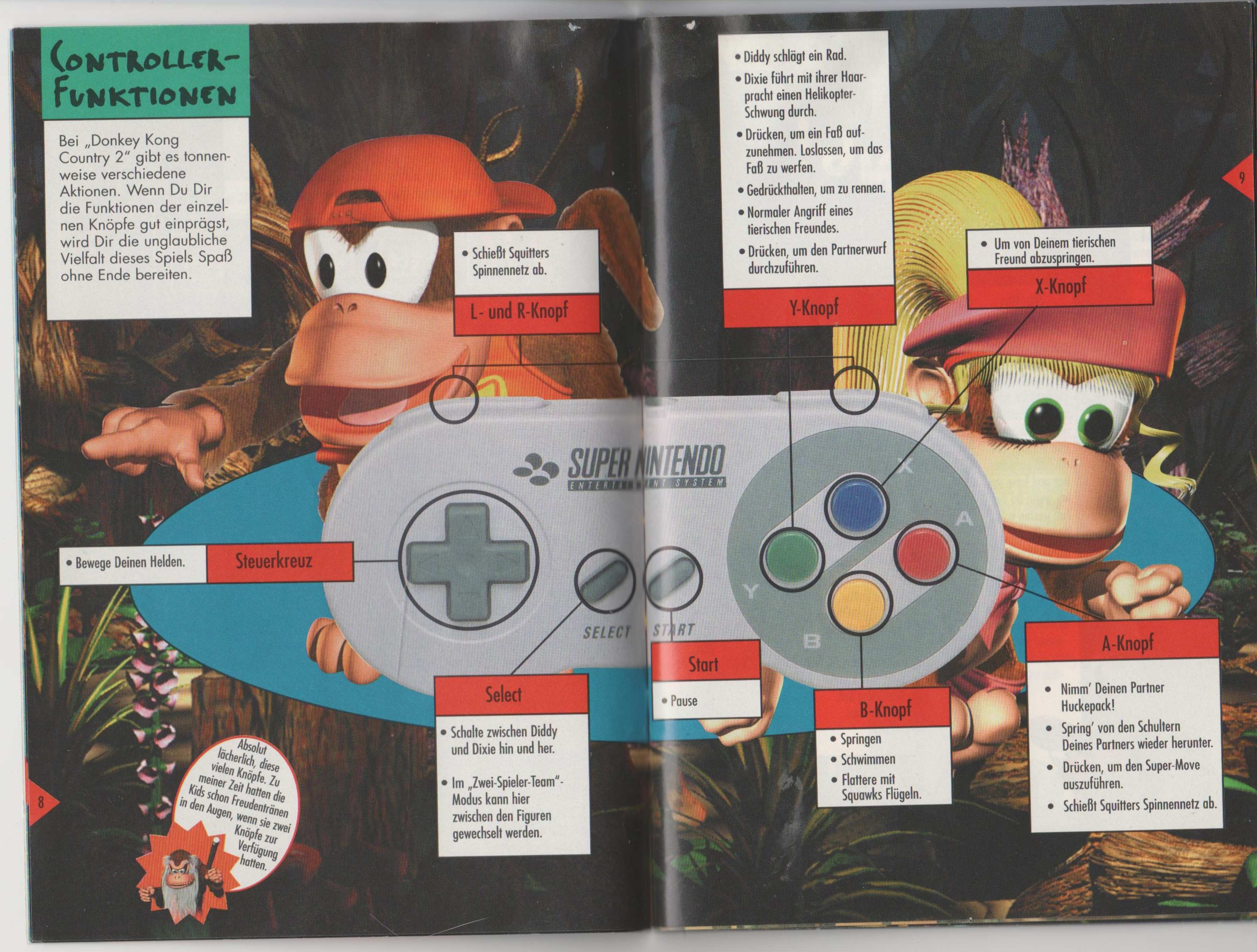
Diese Anzeige taucht auf, wenn Du einen Ballon einsammelst oder ein Leben verlierst. Damit weißt Du immer Bescheid, wieviele Gorillaleben Dir noch zur Verfügung stehen.

TIMER

In den Bonusleveln steht Dir nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung, um die Krem-Münze zu finden.

ÜBERSICHTSKARTE

Für jede Welt bei „Donkey Kong Country 2" gibt es eine Übersichtskarte. Dort kannst Du die verschiedenen Level und die Aufenthaltsorte der einzelnen Mitglieder der Familie Kong sehen, die Dir bei diesem Abenteuer behilflich sein werden. Überall zeigen Dir Wegweiser an, in welche Richtung Du gehen kannst.



Controller-Funktionen

Bei „Donkey Kong Country 2“ gibt es tonnenweise verschiedene Aktionen. Wenn Du Dir die Funktionen der einzelnen Knöpfe gut einprägst, wird Dir die unglaubliche Vielfalt dieses Spiels Spaß ohne Ende bereiten.

L- und R-Knopf
- Schießt Squitters Spinnennetz ab.

Steuerkreuz
- Bewege Deinen Helden.

Select
- Schalte zwischen Diddy und Dixie hin und her.
- Im „Zwei-Spieler-Team“-Modus kann hier zwischen den Figuren gewechselt werden.

Start
- Pause

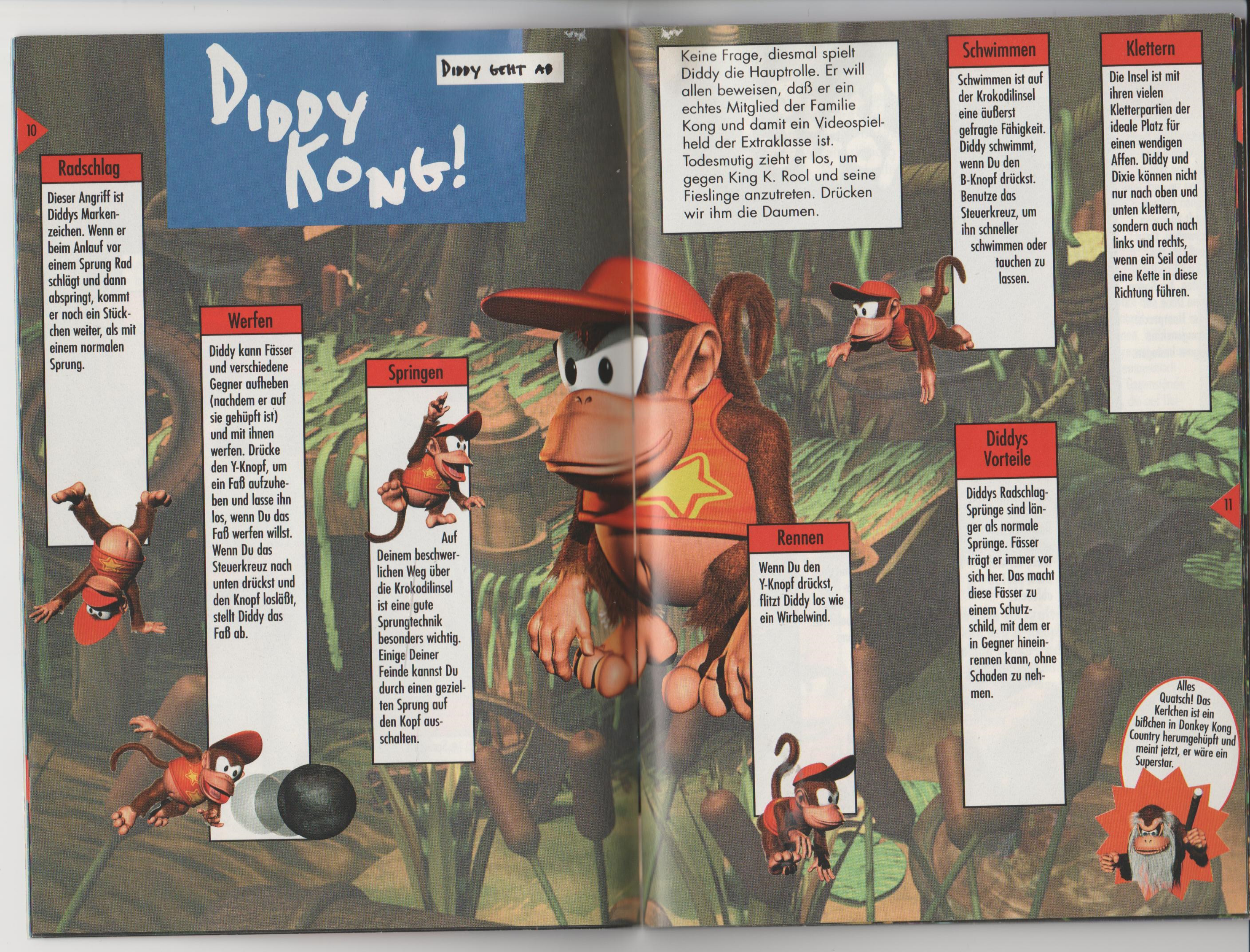
Y-Knopf
- Diddy schlägt ein Rad.
- Dixie führt mit ihrer Haarpracht einen Helikopter-Schwung durch.
- Drücken, um ein Faß aufzunehmen. Loslassen, um das Faß zu werfen.
- Gedrückthalten, um zu rennen.
- Normaler Angriff eines tierischen Freundes.
- Drücken, um den Partnerwurf durchzuführen.

X-Knopf
- Um von Deinem tierischen Freund abzuspringen.

B-Knopf
- Springen
- Schwimmen
- Flattere mit Squawks Flügeln.

A-Knopf
- Nimm' Deinen Partner Huckepack!
- Spring' von den Schultern Deines Partners wieder herunter.
- Drücken, um den Super-Move auszuführen.
- Schießt Squitters Spinnennetz ab.

Absolut lächerlich, diese vielen Knöpfe. Zu meiner Zeit hatten die Kids schon Freudentränen in den Augen, wenn sie zwei Knöpfe zur Verfügung hatten.



Diddy Kong!

Diddy geht ab

Keine Frage, diesmal spielt Diddy die Hauptrolle. Er will allen beweisen, daß er ein echtes Mitglied der Familie Kong und damit ein Videospielheld der Extraklasse ist. Todesmutig zieht er los, um gegen King K. Rool und seine Fieslinge anzutreten. Drücken wir ihm die Daumen.

Radschlag

Dieser Angriff ist Diddys Markenzeichen. Wenn er beim Anlauf vor einem Sprung Rad schlägt und dann abspringt, kommt er noch ein Stückchen weiter, als mit einem normalen Sprung.

Werfen

Diddy kann Fässer und verschiedene Gegner aufheben (nachdem er auf sie gehüpft ist) und mit ihnen werfen. Drücke den Y-Knopf, um ein Faß aufzuheben und lasse ihn los, wenn Du das Faß werfen willst. Wenn Du das Steuerkreuz nach unten drückst und den Knopf losläßt, stellt Diddy das Faß ab.

Springen

Auf Deinem beschwerlichen Weg über die Krokodilinsel ist eine gute Sprungtechnik besonders wichtig. Einige Deiner Feinde kannst Du durch einen gezielten Sprung auf den Kopf ausschalten.

Rennen

Wenn Du den Y-Knopf drückst, flitzt Diddy los wie ein Wirbelwind.

Schwimmen

Schwimmen ist auf der Krokodilinsel eine äußerst gefragte Fähigkeit. Diddy schwimmt, wenn Du den B-Knopf drückst. Benutze das Steuerkreuz, um ihn schneller schwimmen oder tauchen zu lassen.

Klettern

Die Insel ist mit ihren vielen Kletterpartien der ideale Platz für einen wendigen Affen. Diddy und Dixie können nicht nur nach oben und unten klettern, sondern auch nach links und rechts, wenn ein Seil oder eine Kette in diese Richtung führen.

Diddys Vorteile

Diddys Radschlag-Sprünge sind länger als normale Sprünge. Fässer trägt er immer vor sich her. Das macht diese Fässer zu einem Schutzschild, mit dem er in Gegner hineinrennen kann, ohne Schaden zu nehmen.

Alles Quatsch! Das Kerlchen ist ein bißchen in Donkey Kong Country herumgehüpft und meint jetzt, er wäre ein Superstar.



DIXIES TOLLE TRICKS

DIXIE KONG!

Dixies Helikopter-Schwung

Wenn Dixie ihren Pferdeschwanz rotieren läßt, kann sie auch von hohen Plätzen sanft zu Boden schweben. Dazu mußt Du den Y-Knopf gedrückt halten. Am Boden kann Dixie mit ihrer Haarpracht unangenehme Gegner besiegen.

Werfen

Mit ihrer eindrucksvollen Mähne hebt Dixie Fässer auf und wirft sie auch. Da sie die Fässer über dem Kopf trägt, haben sie eine etwas höhere Flugbahn, als wenn Diddy ein Faß abfeuert.

Klettern

Wie Diddy und Donkey Kong, ist auch Dixie eine echte Kletterspezialistin. Auch ein Fall aus größeren Höhen kann ihr nichts anhaben, da sie ja mit dem Helikopter-Schwung sicher und wohlbehalten landen kann.

Dixie und Diddy sind unzertrennliche Freunde und unternehmen alles gemeinsam. Sie teilen ihre Liebe für gefährliche Abenteuer und besitzen die besondere Fähigkeit, ständig gute Laune zu verbreiten. Dixies kräftiger Pferdeschwanz ermöglicht ihr, teilweise sogar Diddys Abenteurer-Qualitäten zu übertreffen.

Schwimmen

Dixie ist überhaupt nicht wasserscheu. Sie fühlt sich unter Wasser genauso wohl wie ihr Freund Diddy.

Rennen

Drücke den Y-Knopf, um zu rennen. Während Du rennst, nimmst Du automatisch alle Gegenstände auf, die auf Deinem Weg liegen.

HUCKE-PACK!!!

Diddy und Dixie bilden ein kraftvolles Team. Drücke den A-Knopf, damit sich die beiden Hucke-Pack nehmen. Danach kannst Du mit dem Y-Knopf den Partner werfen. Diese Aktion eignet sich dazu, einen Gegner anzugreifen oder Plätze und Gegenstände zu erreichen, an die man normalerweise nicht herankommt.

Hol' Dir die Schätze

Goldene Dublonen und wertvolle Taler! Über die Insel sind zahlreiche Piratenschätze verstreut. Sammle so viele Münzen wie möglich. Man weiß nie, wofür man sie mal brauchen kann.



Cranky's Videospielheld-Münze

Diese riesigen DK-Münzen hat Cranky höchstpersönlich versteckt, eine in jedem Level. Je mehr Du davon sammelst, desto eher wird Cranky anerkennen, daß auch Diddy ein echter Videospielheld ist.

Krem-Münzen

In jedem Bonuslevel kannst Du Dir eine Krem-Münze verdienen. Es gibt drei verschiedene Bonuslevel-Arten. In manchen mußt Du alle Sterne einsammeln, um die Münze zum Vorschein zu bringen. Bei anderen Bonusleveln ist die Krem-Münze versteckt und Du mußt sie aufstöbern. In der dritten Sorte von Bonusleveln mußt Du alle Fieslinge besiegen, um die Münze erscheinen zu lassen. Du kannst Krem-Münzen benutzen, um den monströsen Klubba davon zu überzeugen, daß er Dich über seine Brücke gehen läßt.

Bananen-Münzen

Mit diesen Münzen bezahlt man die verschiedenen Mitglieder der Familie Kong für ihre Hilfe. Es ist wirklich so, heutzutage gibt es nichts mehr umsonst. Sogar der alte Cranky läßt sich für seine weisen Ratschläge bezahlen. Traurige Welt!



Von Bananen, Kanonenkugeln und anderen Beutestücken

Bananen und Bananenstauden

Die Spur der Bananen wird Dich zu unserem gekidnappten Freund Donkey Kong führen. Es ist möglich, jede einzelne Banane zu erreichen und in der Tat werden sie Dich immer in die richtige Richtung führen, wenn Du Dich einmal verirrt hast.

Tier-Stopschild

Dieses Schild zeigt an, daß Dein tierischer Freund Dich ab diesem Punkt nicht mehr begleiten kann. Wenn Du versuchst, trotzdem weiter zu gehen, wird er einfach verschwinden.

Kisten

Überall auf der Insel findest Du diese Kisten. Hebe sie auf und werfe sie. Sie eignen sich hervorragend als Waffen gegen lästige Gegner.

Tierkisten

Spring' auf die verschiedenen Tierkisten, um Deine tierischen Freunde zu befreien.

Heißluftballon

Benutze diesen Ballon, um über der Lava zu schweben. Achte darauf, daß Dir die heiße Luft nicht ausgeht, sonst wird es noch ein wenig heißer...

Extraleben-Ballons

Davon gibt es drei verschiedene Farben. Die unterschiedlichen Farben sind unterschiedlich viele Extraleben wert. Rote Ballons bringen die wenigsten, blaue die meisten.

Kanonen und Kanonenkugeln

Kanonenkugeln eignen sich hervorragend als wiederverwendbare Munition, um Gegner auszuschalten. Wenn Du eine Kanone mit einer Kanonenkugel lädst, beginnt sie zu blinken. Springe in die Kanone und sie wird Dich in ein Bonuslevel katapultieren.

Schlußscheibe

Spring auf die Zielscheibe, um ein Level zu beenden. Wenn Du aus einer ausreichenden Höhe abspringst, gewinnst Du den angezeigten Preis.

Schatztruhen

Diese Truhen beinhalten ganz verschiedene Gegenstände. Brich sie auf, indem Du sie auf einen Gegner wirfst. Dann wirst Du entdecken, was sich darin verbirgt.

KONG-Buchstaben

Sammle die Buchstaben K-O-N-G in einem Level und Du bekommst ein Extraleben.



Fässer

Was ist lustiger, als ein Faß voller Affen? Wie wär's mit Diddy und Dixie in einem Faß? Es gibt tonnenweise Fässer in diesem Spiel und die meisten haben spezielle Funktionen.



Bonusfässer

Wenn Du in ein Bonusfaß springst, wirst Du in ein Bonuslevel katapultiert.

3

Plus- und Minus-Fässer

Plus- und Minus-Fässer findest Du auf den verschiedenen Achterbahn-Leveln. Mit den Plus-Fässern gewinnst Du zusätzliche Zeit, aber hüte Dich vor den Minus-Fässern. Wenn Du diese Fässer rammst, werden Dir ein paar Sekunden abgezogen. Wenn die Zeit abgelaufen ist, wird Kackle Dich fangen!



Check- und X-Fässer

Die Check-Fässer öffnen die Tore auf der Achterbahn, die X-Fässer schließen sie

5

Kanonenfässer

Es gibt verschiedene Arten von Kanonenfässern: Fässer mit einem Pfeil darauf schießen die Affen in die angezeigte Richtung. Benutze das Steuerkreuz, um die Affen in der Luft zu lenken. Andere Kanonenfässer feuern Diddy und Dixie einfach in eine bestimmte, vorprogrammierte Richtung ab. Schließlich gibt es noch Kanonenfässer mit eingebauter Abschuß-Verzögerung. Das gibt Dir die Chance, sie in die gewünschte Richtung zu drehen. Aber Vorsicht, bei manchen Fässern ist die Zeit bis zum Abschuß begrenzt und sie gehen automatisch los!

6

Steuerbare Fässer

Du kannst diese Fässer in jede Richtung steuern.



Drehbare Fässer

Indem Du auf dem Steuerkreuz nach links oder rechts lenkst, kannst Du diese Fässer in die gewünschte Position drehen.

8

Diddy & Dixie-Fässer

Einige Fässer können jeweils nur von einem unserer affigen Freunde benutzt werden.

9

TNT-Fässer

Diese Fässer explodieren, wenn Du sie wirfst. Sei aber vorsichtig, da einige Kremlings sich in TNT-Fässern ziemlich wohl fühlen.

10

DK-Fässer

In Fässern mit dem DK-Logo ist Dein Partner versteckt, falls Ihr nicht schon zu zweit seid. In diesem Fall könnt ihr das Faß nicht zerstören, wenn es sich in der Luft befindet.



Stern-Fässer

Diese Fässer sind Mitteltore. Du mußt sie zerstören, um an dieser Stelle weiterspielen zu können, falls Du später im Level einen Versuch verlierst.



Ausrufezeichen-Fässer

Wenn Du diese Fässer zerstörst, bist Du vorübergehend unbesiegbar.



Tierische Fässer

Wenn Diddy oder Dixie in eines dieser Fässer springen, verwandeln sie sich in das Tier, das auf dem Faß abgebildet ist.



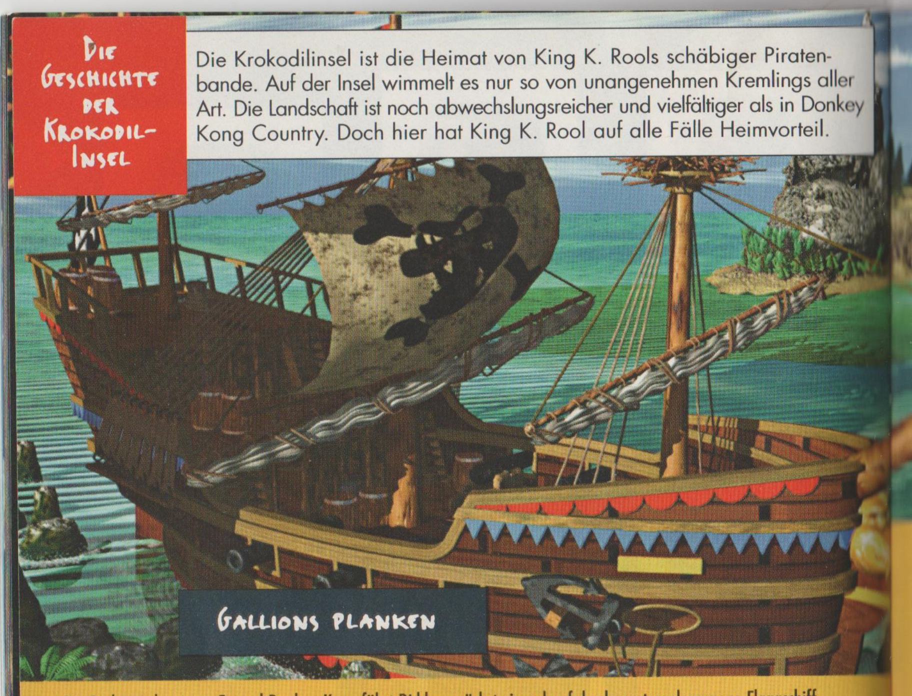
Flugzeug-Fässer

Die fliegenden Fässer kannst Du bei Funky Kong mieten. Benutze sie, um in Level zurückzureisen, die Du bereits besucht hast.



Die Geschichte der Krokodil-Insel

Die Krokodilinsel ist die Heimat von King K. Rools schäbiger Piratenbande. Auf der Insel wimmelt es nur so von unangenehmen Kremlings aller Art. Die Landschaft ist noch abwechslungsreicher und vielfältiger als in Donkey Kong Country. Doch hier hat King K. Rool auf alle Fälle Heimvorteil.

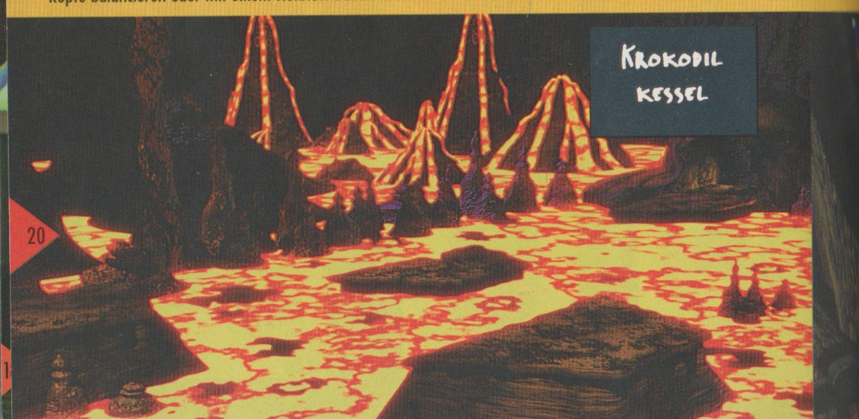


Gallions Planken

Die Suche nach seinem Freund Donkey Kong führt Diddy zunächst einmal auf das heruntergekommene Flaggschiff King K. Rools. Obwohl der alte Kahn schon lange nicht mehr seetüchtig ist, treibt sich hier eine fiese Kremling-Crew herum. Für unsere kletter- und schwimmtüchtigen Affen ist es natürlich ein Riesenspaß, im Tauwerk herumzuturnen oder in den überfluteten Stauraum abzutauchen.

Für das, was man einen „warmen Empfang" nennen könnte, ist auf der Krokodilinsel die blubbernde Lava des Krokodilkessels verantwortlich. Paß' bloß auf, daß es Deinen Helden in der rotglühenden Suppe nicht zu heiß wird. Glücklicherweise gibt es verschiedene Möglichkeiten, kühlen Fußes ans Ziel zu kommen: Ihr könnt über Krokodilköpfe balancieren oder mit einem Heißluft-Ballon in sicherer Höhe über der brodelnden Lava schweben.

Krokodil Kessel



Krem Kai

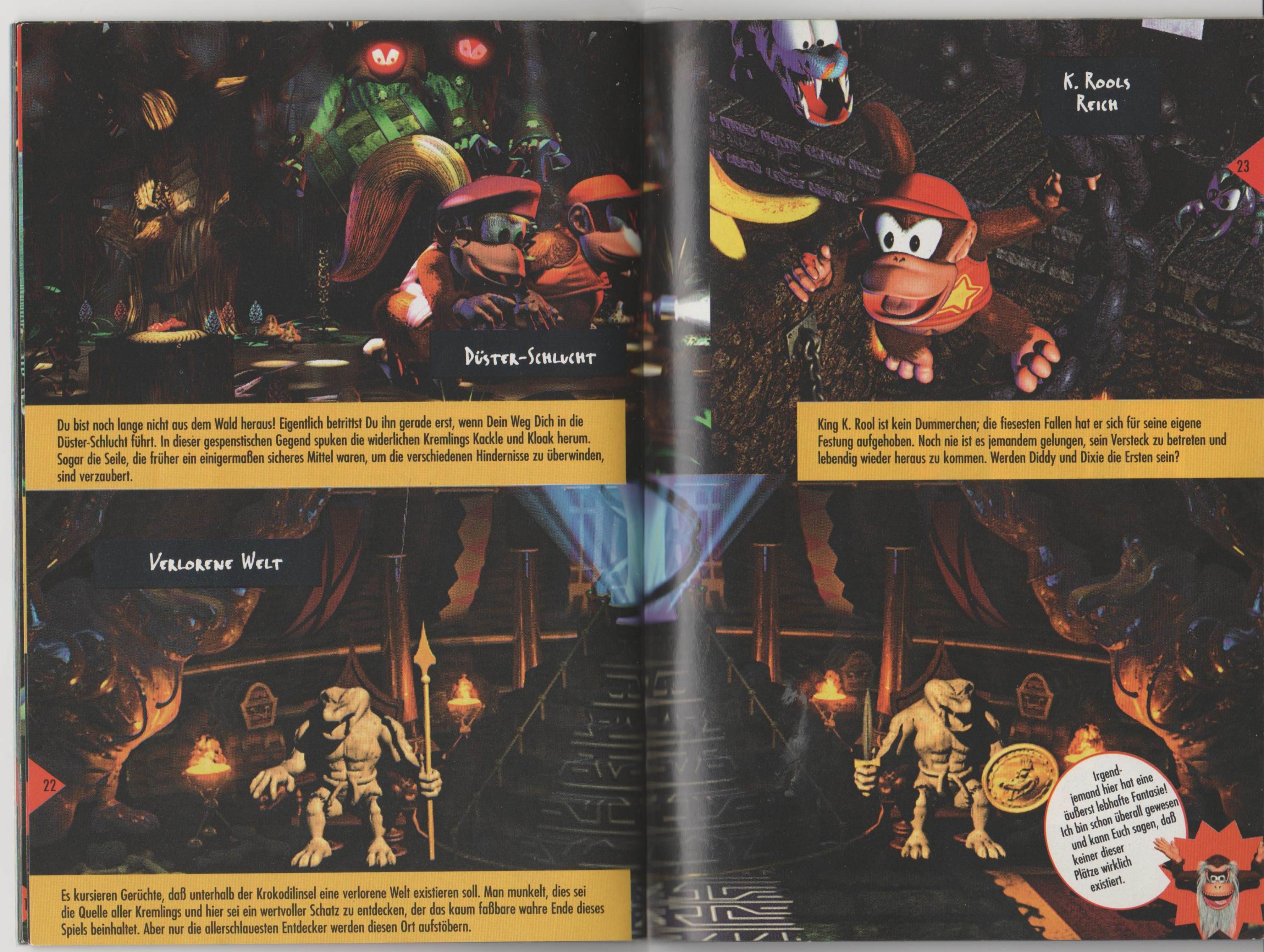


Im Krem-Kai liegt eine versunkene Galeone. Hier war früher mal der Hafen der Krokodilinsel (als ob irgendjemand auch nur einen Funken Lust verspüren würde, diesen Ort freiwillig zu besuchen). Mittlerweile befindet sich hier ein unheimlicher Sumpf, in dem es von Ratten und anderem häßlichen Getier wimmelt. Unter Wasser ist es teilweise so düster, daß Ihr einen Freund braucht, der Euch den Weg beleuchtet.

Wie verbringen Kremlinge ihre Freizeit, wenn sie nicht gerade damit beschäftigt sind, der Familie Kong das Leben schwer zu machen? Logisch, sie vergnügen sich im Tiefen Kremland, sozusagen das Oktoberfest-Gelände der Insel. Die Achterbahnen sind nicht nur enorm reparaturbedürftig, nein, hier spukt es sogar!

Tiefes Kremland





Düster-Schlucht

Du bist noch lange nicht aus dem Wald heraus! Eigentlich betrittst Du ihn gerade erst, wenn Dein Weg Dich in die Düster-Schlucht führt. In dieser gespenstischen Gegend spuken die widerlichen Kremlings Kackle und Kloak herum. Sogar die Seile, die früher ein einigermaßen sicheres Mittel waren, um die verschiedenen Hindernisse zu überwinden, sind verzaubert.

Verlorene Welt

Es kursieren Gerüchte, daß unterhalb der Krokodilinsel eine verlorene Welt existieren soll. Man munkelt, dies sei die Quelle aller Kremlings und hier sei ein wertvoller Schatz zu entdecken, der das kaum faßbare wahre Ende dieses Spiels beinhaltet. Aber nur die allerschlauesten Entdecker werden diesen Ort aufstöbern.

K. Rools Reich

King K. Rool ist kein Dummerchen; die fiesesten Fallen hat er sich für seine eigene Festung aufgehoben. Noch nie ist es jemandem gelungen, sein Versteck zu betreten und lebendig wieder heraus zu kommen. Werden Diddy und Dixie die Ersten sein?



Tierische Freunde

Rambi, das Rhinozeros

Dieses kraftvolle Rhino liebt den Angriff. Wenn Du den Y-Knopf drückst, beginnt es zu rennen. Mit seinem spitzen Horn räumt es alle Gegner aus dem Weg.

Enguarde, der Schwertfisch

Unter Wasser ist Enguarde ein unverzichtbarer Freund. Wenn Du auf ihm reitest, mußt Du nicht einmal den B-Knopf drücken, um zu schwimmen. Wenn Du den Y-Knopf drückst, schießt Enguarde nach vorne, um einen Gegner zu attackieren.

Squawks, der Papagei

Squawks ist einer der wichtigsten Freunde in Diddys neuem Abenteuer. Er hat nicht nur stets eine Taschenlampe bei sich, sondern trägt Diddy und Dixie auch in luftige Höhen. Wenn Du den Y-Knopf drückst, spuckt Squawks Deinen Gegnern Kokosnüsse entgegen.

Rattly, die Klapperschlange

Rattly kann die Kremlings, die über die ganze Insel hergefallen sind, auf den Tod nicht ausstehen. Gerne hilft sie den Kongs mit ihrem enormen Sprungvermögen, das sie ihrem federnden Schwanz verdankt.

Zum Glück müssen Diddy und Dixie dieses aufregende Abenteuer nicht alleine bestehen. Ihre tierischen Freunde stehen ihnen tapfer zur Seite und helfen dem Duo. Ob im Wasser, zu Lande oder in der Luft – stets ist einer der tierischen Freude bereit, die beiden Kongs auf Ihrer Suche nach dem gekidnappten Donkey Kong zu unterstützen

Squitter, die Spinne

Die netzeknüpfende Spinne Squitter ist einer der coolsten neuen Freunde. Sie schleudert den Feinden ihre Netze entgegen, wenn Du den Y-Knopf drückst. Außerdem kann sie auch Netze schießen, die den Kongs als Plattform dienen, um einen Abgrund sicher zu überqueren. Benutze dazu den L, R und A-Knopf.

Glimmer, der Fisch

Glimmer lebt in einer der versunkenen Kremling-Galeonen in der Nähe des Krem-Kai. Mit seiner Lampe leuchtet er Dir den Weg durch die dunkle Unterwasserwelt.

Clapper, der Seehund

Die meisten Seehunde sind nicht unbedingt in der Lage, kochendes Wasser in Raumtemperatur umzuwandeln oder Wasser zu Eis gefrieren zu lassen. Für Clapper kein Problem! Springe auf und er wird Dir seine tollen Fähigkeiten vorführen.

Gestatten, Familie Kong

Obwohl sich Diddy und Dixie alleine auf die Suche nach ihrem Kumpel machen, kann sich der Rest der Kong-Familie einfach nicht aus dem Spiel heraushalten. Zumal man aufstrebenden Abenteurern ordentlich Geld abknöpfen kann. Ihr findet die Mitglieder der Familie Kong an ihren über die Insel verstreuten Arbeitsplätzen.



FUNKYS FLÜGE

Mit Funky wird das Fliegen zum Erlebnis! Er bringt Dich an Plätze zurück, die Du bereits besucht hast. Allerdings mußt Du Deine Flugtickets diesmal mit Bananen-Münzen bezahlen.



SWANKYS GOLDGRUBE

Aber hallo! Du bist der nächste Kandidat für Swankys lustiges Ratespiel. Hier kannst Du wertvolle Bonusgegenstände gewinnen. Aber bevor gezockt wird, wirst Du als Einsatz ein paar Bananen-Münzen los.



WRINKLYS KONGSCHULE

Du erfährst in dieser Anleitung beinahe alle wichtigen Dinge. Aber da die meisten Leute keine Anleitungen mögen, kann man in Wrinklys Schulzimmer die Grundkenntnisse gehobener Spielkultur erlernen. Wie es sich für eine anständige Privatschule gehört, mußt Du aber auch hier mit Bananen-Münzen bezahlen. Auch wenn Du für Schulerziehung nicht viel übrig hast, lohnt sich ein Besuch auf alle Fälle, denn die liebe Mrs. Wrinkly speichert Dein Spiel.



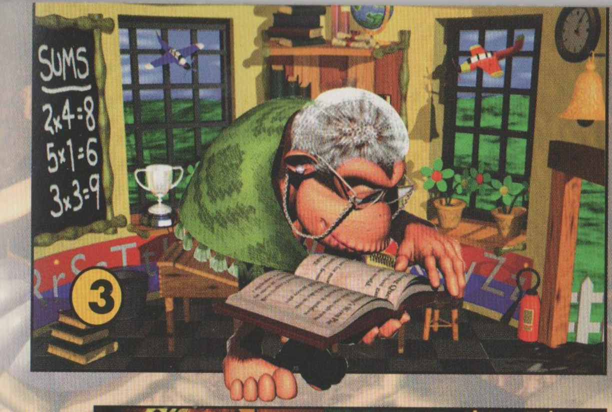
CRANKYS AFFENMUSEUM

Sogar den altersschwachen Cranky Kong hat der Unternehmergeist gepackt. Er hat ein Museum eröffnet, in dem wißbegierige Affen viel über die Geheimnisse der Insel lernen können. Die besten Hinweise gibt's nur gegen Bares!

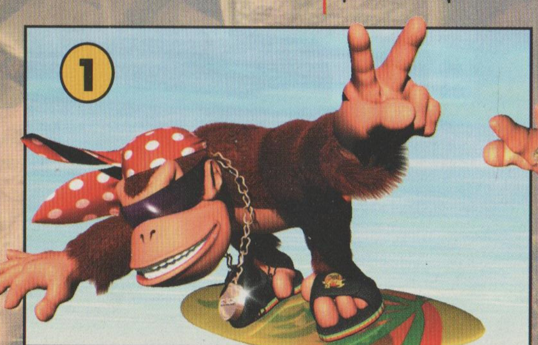


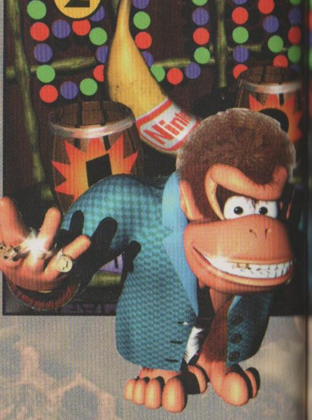
KLUBBAS KIOSK

Der nicht gerade schmächtig gewachsene Klubba verlangt von jedem, der seine Brücke überqueren will, Wegezoll in Form von Krem-Münzen. Was auf der anderen Seite ist? Das mußt Du schon selbst herausfinden. (Ein Tip: Es lohnt sich!)













King K. Rools Piratenbande

KREMLINGS AHOI!

Du befindest Dich hier auf feindlichem Gebiet und stehst hinterhältigeren und gemeineren Kremlings gegenüber, als jemals zuvor. Die tragen die Piraten-Klamotten nicht umsonst!

Klamp
Dieser Holzbein-Kremling wird Dir oft begegnen.

Neek
Auf der Krokodilinsel wimmelt es von diesen kleinen Ratten, die einem mit ihrem Gequieke ordentlich auf die Nerven gehen.

Kaboing
Dieser Kremling hüpft auf zwei Sprungfeder-Holzbeinen herum.

Klopper
Der feige Kremling versteckt sich in einem Faß und versucht Dich herumzuschubsen.

Klinger
Unter ihm aufgepaßt! Klinger läßt sich aus dem Tauwerk herabrutschen.

Click-Clack
Wenn Du diesen Käfer auf den Rücken drehst, kannst Du ihn aufheben und werfen.



Kruncha
Er hat sogar im Kopf Muskeln und Diddys und Dixies Angriffe können ihm nichts anhaben. Sie machen ihn nur verrückt!

Kannon
Es sieht so aus, als ob Matsch schießen könnte.

Flitter
Flitter schwebt durch die Luft. Ein Sprung auf die Drachenfliege ist ein ideales Mittel, um an versteckte Plätze zu gelangen.

Zinger
Schon wieder dieses Ungeziefer! Zinger ist äußerst hartnäckig und bereitet den Kongs einige Sorgen.

Klampon
Er ist Klaptraps großer Bruder und hat immer einen Mordsappetit auf Affen.

Klubba
Seine Keule sollte Dir einen winzigen Hinweis darauf geben, was passiert, wenn Du keinen Wegezoll zahlen willst.

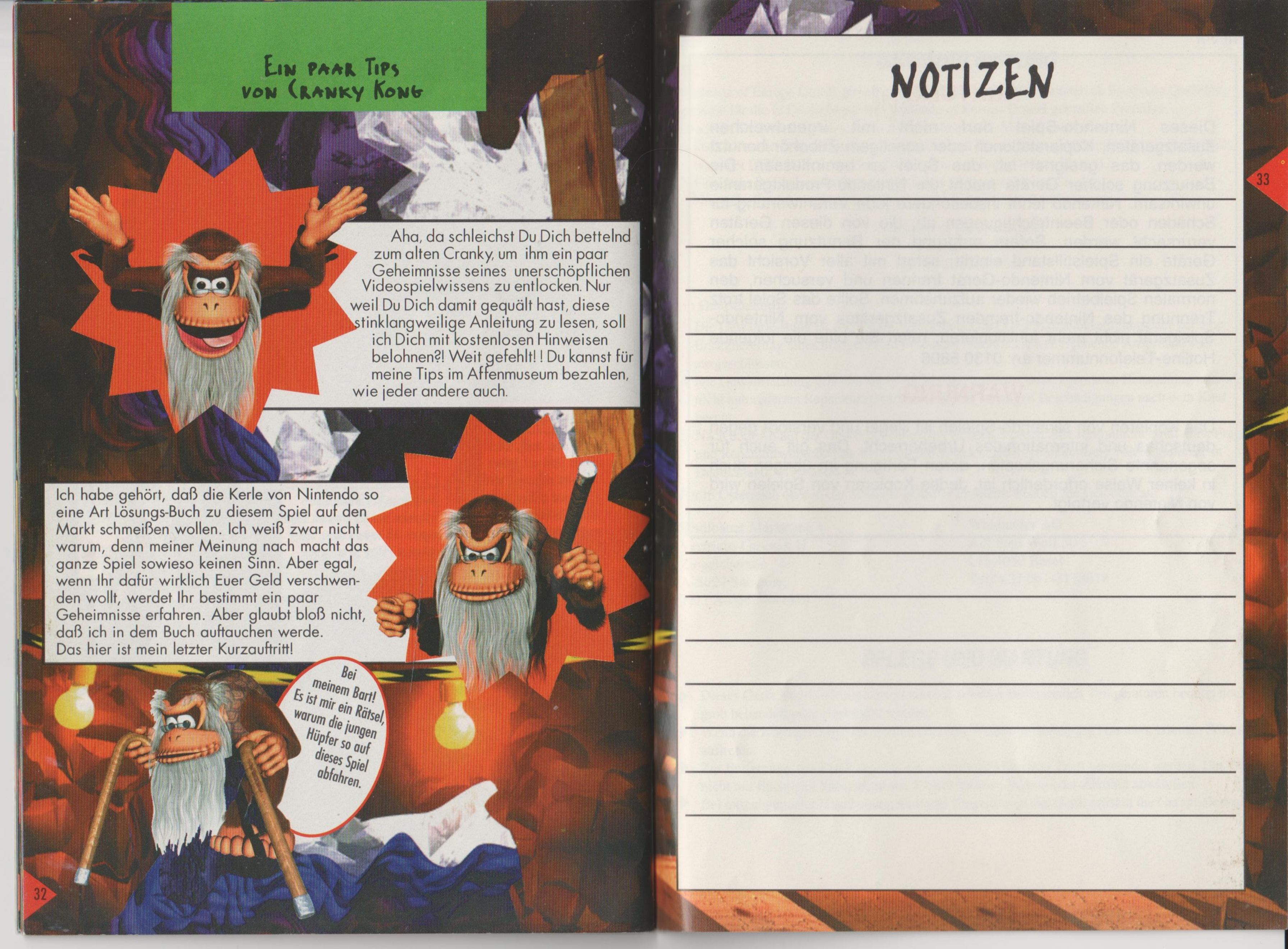
Lockjaw
Dieser großmäulige Piranha beißt alles, was in seine Nähe kommt.

Shuri
Shuris Lieblingsbeschäftigung ist es, unvorsichtige Schwimmer aufzuspießen.

Floatsam
Dieser Stachelrochen kreuzt unaufhörlich vor und zurück.



Kackle & Kloak
Der Geist dieser gespenstischen Kremlings spukt an vielen Orten der Insel.
NOCH MEHR BÖSEWICHTE!
Kaboom
Dieser gerissene Kremling liebt explosive Überraschungen. Sei also vorsichtig mit TNT-Fässern.
TNT
Krock
Krock angelt sich mit seinen Haken-Händen alles, was ihm in die Quere kommt.
30
Powercat
Diese abgedrehte Katze ist ein wahrer Derwisch. Sie wickelt Dich in ihre vielen Schwänze ein und wirbelt Dich herum.
King K. Rool
Der Anführer der Bande trägt diesmal eine Donnerbüchse bei sich. Aua!
31
Puftup
Langsam, aber stetig, taucht er aus der Tiefe auf. Indem er sich selbst aufpustet, wird er größer und größer. Achte auf seine Stacheln!
Kroc Heads
Die grünen Köpfe sind ideale Trittsteine und die braunen Köpfe eignen sich bestens dazu, höher gelegene Plätze zu erreichen.
Spiny
Spiny hat einen weichen Bauch, aber seine Stacheln pieken nur.
Kutlass
Er hat seine ultrascharfen Schwerter im Werbefernsehen bestellt. Sie sind ein wenig größer geraten, als sie auf dem Fernseher.
Soviele wilde Kerle habe ich noch nie auf einem Fleck gesehen. Die Bande macht ja mächtig Eindruck.



Ein paar Tips von Cranky Kong
Aha, da schleichst Du Dich bettelnd zum alten Cranky, um ihm ein paar Geheimnisse seines unerschöpflichen Videospielwissens zu entlocken. Nur weil Du Dich damit gequält hast, diese stinklangweilige Anleitung zu lesen, soll ich Dich mit kostenlosen Hinweisen belohnen?! Weit gefehlt! ! Du kannst für meine Tips im Affenmuseum bezahlen, wie jeder andere auch.
Ich habe gehört, daß die Kerle von Nintendo so eine Art Lösungs-Buch zu diesem Spiel auf den Markt schmeißen wollen. Ich weiß zwar nicht warum, denn meiner Meinung nach macht das ganze Spiel sowieso keinen Sinn. Aber egal, wenn Ihr dafür wirklich Euer Geld verschwenden wollt, werdet Ihr bestimmt ein paar Geheimnisse erfahren. Aber glaubt bloß nicht, daß ich in dem Buch auftauchen werde. Das hier ist mein letzter Kurzauftritt!
Bei meinem Bart! Es ist mir ein Rätsel, warum die jungen Hüpfer so auf dieses Spiel abfahren.
32
NOTIZEN
33

ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130 5806

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo verfolgt.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!



Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN GERMANY